

株式会社バンダイナムコホールディングス

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15 バンダイナムコ未来研究所

No.39 2015 March

Management

トップインタビュー

バンダイナムコグループ新中期計画

バンダイナムコグループの強みをさらに強固にし
次のステージを目指す新中期計画をスタート

(株)バンダイナムコホールディングスは、2015年4月にスタートする3か年の新中期計画および各戦略を推進するグループの組織体制などについて発表しました。今回は新中期計画の概要を中心に、バンダイナムコホールディングスの石川祝男社長に話を聞きました。

— 第3四半期業績を発表しました。石川 2015年3月期（2014年度）の第3四半期累計期間業績は、国内で「機動戦士ガンダム」シリーズや「仮面ライダー」シリーズなどの定番IP商品や、新規IPの「妖怪ウォッチ」商品が好調だったトイホビー事業、そしてスマートフォン向けアプリゲームや「ラブライブ！」など映像と音楽が連動した展開が好調だったコンテンツ事業が業績に貢献しました。

2014年度通期業績は、過去最高売上高と過去最高益となる売上高5,200億円、営業利益500億円を見込んでいます。油断することなくグループ一丸となり、掲げた数字の達成を目指したいと思います。

なお、2014年度の期末配当につきましては、安定配当である年間24円を基本に配当性向30%を目指すという基本方針にのっとるとともに、現中期計画が達成できる見込みであることやグループが10周年を迎えることもあり、業績連動配当と特別配当を加えます。この結果、1株当たりの年間配当は52円とさせていただきます。— 現中期計画を総括してください。

石川 グループが一丸となり「IP軸戦略」に集中した結果、2012年4月の中期計画スタート時に掲げた計数計画を初年度に達成することができました。

この一番の原動力は、現場で挑戦し続けてくれた社員の頑張りです。

具体的な戦略面での成果ということでは、「アイカツ！」や「ラブライブ！」などグループ発の新たなIPを創出・育成できたこと、国内の各事業でシェアを伸ばすことができたことがあります。それに加え、ネットワークコンテンツやライブイベントなどIP軸戦略における新たな柱が育ってきたことなどがあります。さらには、アジアでも地域ごとのきめ細かい取り組みによって、新中期計画での成長に向けた確かな手ごたえを得ることができました。一方、課題となっている欧米のトイホビーと国内アミューズメント施設の回復については、次の3年間でさまざまな施策に取り組んでいきます。

— グループが中期で目指す方向は？
石川 以前からお話していますように、まず売上高5,000億円、営業利益500億円を安定的に達成し続けられるグループとなった上で、次のステージを目指します。これは決して簡単に達成できる数字ではないですが、グループが成長し続けていくために必要な基盤だと思います。



新中期計画について説明する(株)バンダイナムコホールディングスの石川祝男代表取締役社長（2月12日、於・丸ビルホール）

売上高5,000億円、営業利益500億円を安定的に達成できる体力と底力をつけた上で、グローバル市場という新しいステージで戦い、さらなる成長を目指したいと思います。そういう意味では、次の3年間も守りに入ることなく、事業面でも計数面でも成長し続けるべく、チャレンジしていきます。バンダイナムコグループが積極的に攻めていく姿勢は変わりません。

また、戦略面では大きな方向転換は行いません。我々の強みをさらに磨き、ビジネスモデルを深掘りし、次のステージを目指します。そういう思いも込めて、現中期計画のビジョン「挑戦・成長・進化」を踏まえ、2015年4月からの新中期計画のビジョンは「NEXT STAGE 挑戦・成長・進化」とします。そして新中期計画の計数目標として、2017年度に売上高6,000億円、営業利益600億円、ROE10%以上を目指します。（次ページに続く）

新中期計画の計数目標

	2014年度計数見込	2017年度計数計画
売上高	5,200億円	6,000億円
営業利益	500億円	600億円
ROE	10%	10%以上

* IP: Intellectual Property、キャラクターなどの知的財産

中期計画を着実に推進するため SBU体制、代表取締役体制を変更

—組織体制の変更を発表しました。

石川 新中期計画の戦略を着実に達成するために、グループの組織体制を強化します。バンダイナムコグループは、事業会社の集合体であるSBU (Strategic Business Unit、戦略ビジネスユニット) を中心に、事業戦略を推進しています。これまでは、トイホビー SBU、コンテンツSBU、アミューズメント施設SBUの3SBU体制でした。これからは、後ほどご説明する戦略を実行するために、トイホビー SBU、ネットワークエンターテインメントSBU、映像音楽プロデュースSBUの3SBU体制とします。

トイホビー SBUは、これまでと同様に(株)バンダイが中心となり、IP軸戦略の強化とグローバル市場での成長に取り組みます。ネットワークエンターテインメントSBUは、(株)バンダイナムコエンターテインメント(現・(株)バンダイナムコゲームスから2015年4月に社名変更予定)を中心に、従来

のゲームビジネスの枠を超え、ネットワークとエンターテインメントを融合した事業展開を目指します。アミューズメント施設ビジネスもこのSBUに加わり、業務用ゲーム機や景品を含めたバリューチェーンを整備し、より一体となり事業を推進します。さらにはリアルな場とエンターテインメントを融合した事業展開も行います。映像音楽プロデュースSBUは、バンダイビジュアル(株)が中心となり、IP軸戦略の源となるIP創出育成を強化します。—持株会社の代表取締役の異動を発表しました。

石川 グループの将来の成長に向け、盤石な体制を作ることが目的です。今年6月に開催予定のバンダイナムコホールディングスの定時株主総会以降、私は代表取締役会長となり、新社長には、現在、バンダイ代表取締役副社長の田口三昭が就任する予定です。田口は、バンダイでの長年の経験からIP軸戦略に精通し、経営者

としての資質と実績も充分あります。また、新たな目標に向けて攻めていく局面では、社員の背中を押し、チャレンジしやすい土壌であり続けることが必要です。田口は、社員の個の力を引き出してくれる人柄ですので、そういう面でも最適な人材だと思います。

田口の社長就任後は、2人で連携しながら、私がCEOとして、主に中長期の成長に向けた経営戦略を、田口が事業の執行責任者(COO)として、新たな中期計画の推進役となります。—新中期計画の重点戦略について教えてください。

石川 新中期計画の重点戦略として、事業戦略では「IP軸戦略の進化」、エリア戦略では「グローバル市場での成長」を推進します。IPの世界観を活かし、最適なタイミングで、最適な商品・サービスとして提供する「IP軸戦略」はバンダイナムコグループの最大の強みであり、今後もグループの核となります。そして、「IP軸戦略」の源となるIPは、我々にとって最も重要なものです。

新中期計画の概略



事業戦略の「IP軸戦略の進化」では、さまざまな方向から取り組みを行います。

IP創出力の強化に向けては、これまでと同様、各SBUで商品・サービス発のIP創出に注力しますが、それに加え、組織改革を伴う取り組みも行います。具体的には、グループの映像制作会社である(株)サンライズから、キッズ・ファミリー向けIP作品制作部門を分社し、新会社として(株)バンダイナムコピクチャーズを4月に設立します。新体制では、「機動戦士ガンダム」「ラブライブ！」などハイターゲット向けIP作品は、サンライズとバンダイビジュアルが連携して創出に取り組みます。そして、「アイカツ！」などのキッズ・ファミリー向けIP作品は、バンダイナムコピクチャーズがバンダイなどグループ各社と連携し、創出に取り組みます。キッズ・ファミリー向けIP作品に取り組む組織を小規模とすることで、企画開発のスピードアップをはかり、より個性を活かした独創的な作品作りを行いたいと思います。また、グループの商品・サービスとの連携をさらに深めていきます。

欧米立て直しに向けては、日本発・欧米発IP展開の取り組みを強化します。欧米では、日本発IPの展開に加え、現地メディアやライセンサーとの関係をさらに深め、ワールドワイドで玩具を展開している「BIG HERO 6」(邦題：ベイマックス)のように、現地発の戦略IPとの取り組みも拡大します。このほかにも、現中期計画でスタートし、すでに複数IPの具体化に向けた検討を行っているグループ内IP公募システム「オリジナル・スターIP事務所」の活用も行います。これに加え、国内外IPとの取り組みに向けた出資なども積極的に行います。新中期計画では、IP軸戦略強化のための投資として、3年間で従来よりも200億円多く投資を行う計画です。

(株)バンダイナムコホールディングスの田口三昭・次期社長



田口三昭 (たぐち みつあき)

秋田県出身
1982年4月 (株)バンダイ入社
1999年4月 ベンダー事業部部長
2003年6月 取締役
2006年4月 常務取締役 新規事業政策担当
2009年4月 専務取締役 メディア政策 新規事業政策担当
2010年4月 取締役副社長 メディア政策 新規事業政策担当
2012年4月 代表取締役副社長 グローバルメディア政策、人事政策担当
2014年4月 代表取締役副社長 人事政策担当
2015年4月 (株)バンダイナムコホールディングス顧問(予定)
2015年6月 同社代表取締役社長(予定)

<ごあいさつ>

私は、バンダイナムコグループが今後も魅力あふれるエンターテインメントを提供し続けていくためには、「チャレンジする企業風土」が必要だと考えます。そのためには、過去の実績や現状に満足することなく、これからも人々から必要とされるための、あくなき挑戦が最も重要です。変化への対応や、新しいことへの挑戦ができないとグループは存続できません。我々が最もしてはいけないことは、チャレンジをしないことです。“挑戦しろ！失敗したっていいじゃないか”。これは、私がかつて先輩から言われた大好きな言葉です。

バンダイナムコグループは、エンターテインメント企業として、IP軸戦略を基軸に多角的な運営をしているところが大きな特徴であり強みです。グループのポートフォリオをより強化するために、さまざまな強みを磨くとともに、強みを融合することで、グループのポテンシャルをさらに引き出していきたいと思います。もちろん、グループ内だけではなく、国内外パートナー企業との取り組みも積極的に展開したいと考えます。

各ターゲット、各地域に向けて魅力あふれるIPを継続的に送り出し、良質な商品・サービスで、世の中に必要とされるエンターテインメント企業を目指し、グループ一丸となって積極的にチャレンジしていきます。

グループの新体制

2015年6月開催予定の
定時株主総会後



(株)バンダイナムコ
ホールディングス



代表取締役会長
CEO 石川祝男



代表取締役社長
COO 田口三昭

トイホビー SBU

主幹：(株)バンダイ

代表取締役社長
上野和典



ネットワークエンターテインメントSBU

主幹：(株)バンダイナムコ
エンターテインメント

代表取締役社長
大下 聡



映像音楽プロデュースSBU

主幹：バンダイビジュアル(株)

代表取締役社長
川城和実



関連事業会社

新会社の概要

株式会社バンダイナムコピクチャーズ
BANDAI NAMCO Pictures Inc.

設立 2015年4月
所在地 東京都練馬区
資本金 10百万円
代表者 代表取締役社長 宮河恭夫
事業内容 オリジナルIPの企画、制作、プロデュースなど



(次ページに続く)

IP軸戦略をさらに強固にするとともに アジア展開の強化をはかる

— そのほかに「IP軸戦略の進化」に向けて取り組むことは何ですか？

石川 「ラブライブ！」や「アイドルマスター」などで確かな手応えを得た、新たな出口であるライブイベントに代表されるプロダクション型ビジネスを強化します。IPをテーマとしたライブイベントやライブビューイング、グッズ開発販売の強化に加え、海外市場への進出も積極的に行います。また、ファンクラブビジネスの拡大にも挑戦したいと思います。IPを活用した場の1つであるアミューズメント施設についても、グループ内連携を強化し、新たなサービスを付加した新業態施設への取り組みに着手します。このほかにも、ターゲット層の拡大やバンダイナムコグループならではの事業間連動をさらに強化します。

— エリア戦略については？

石川 グループが10年、20年と成長し続けるためには、海外事業の拡大は必須です。エリア戦略である「グローバル市場での成長」では、日亜拡大と欧米再始動に取り組めます。

日本については、引き続き圧倒的No.1戦略を進めるとともに、獲得できていないターゲットへの訴求を継続します。そして、市場としてのポテンシャルが高く、日本IPのファンも多いアジアについては、日本と連動しながら地域特性に合わせた、よりきめ細かい戦略を進めます。現中期計画でのさまざまな取り組みにより、アジアでのビジネスは、国内からの輸出を含めると年間300億円規模のビジネスに成長しました。これは想定以上の成果で、手応えを感じています。これらを基盤に今後も

さらなる事業拡大を目指します。

4月よりアジア地域の主要拠点の社名表記は、バンダイナムコ+地域名で統一します。これは、各地域においてSBU間で連携し、グループの総合力を活用し、オールバンダイナムコの総力戦で取り組んでいこうという意思表示でもあります。

事業面では、トイホビーを中心に、アセアン・豪州へのエリア拡大をはかります。また、現在の主力である定番IPの「機動戦士ガンダム」シリーズや「スーパー戦隊シリーズ」に加え、「妖怪ウォッチ」や「アイカツ！」など新規IP商品の投入も強化し、ラインナップを拡充します。日本で大人気の「妖怪ウォッチ」については、韓国に続き、この春から香港と台湾で、秋以降にはその他のアジア地域でもTV放映にあわせて玩具の販売を行う計画です。このほか、トイホビー以外の商品・サービスも事業展開を強化します。アジア市場においてさまざま

各SBUの中期戦略

トイホビー SBU

中期ビジョン 真のグローバル化 アジアNO.1 ☆欧米チャレンジ

重点戦略 IP軸ビジネスモデル強化／オールアジア & 各国各事業NO.1 / 欧米チャレンジ／グローバル基盤強化

ネットワークエンターテインメントSBU

中期ビジョン ネットワークエンターテインメントへの進化

Breakthrough to the next stage ネットワーク×エンターテインメント×グローバル

重点戦略 リアル×デジタルの新展開／ネットワーク領域での事業拡張／地域拡大（中国）／現地（欧米）発ローカルモデル強化／カタログIP×UGC展開／新規IP創出チャレンジ

映像音楽プロデュースSBU

中期ビジョン アニメ映像音楽分野におけるNO.1企業グループへ

重点戦略 IP創出力の強化／IPプロデュース力の進化／全体最適の追求



IP軸戦略の新たな場として人気のライブイベント
©2013 プロジェクトラブライブ!



アジア地域での展開を広げる「妖怪ウォッチ」商品
©L5/YWP・TX



パートナー企業との協業で海外におけるネットワークコンテンツの投入も強化
©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation
©BANDAI NAMCO Games Inc.

なパートナーと組み、アプリゲームやPCオンラインゲームなどネットワークコンテンツタイトルを積極的に投入します。そのための拠点として、今春からは中国でネットワークコンテンツの企画・運営・プロデュースなどを行う新会社BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO.,LTD.が営業開始します。すでに中国でスタートしているオンラインゲームやアプリが良いスタートをきっていますので、今後の展開が楽しみです。さらに、現在は映像や音楽のアジア展開はそれほど行っていませんが、今年はアジアなど複数の都市で大規模なアニソンライブを開催しますので、こういった積み重ねでノウハウを作り、映像や音楽の海外展開に向けた基盤を整えていきたいと思えます。

先ほどアジアでの事業展開は300億円規模になったとお話しましたが、新中期計画ではこれを2倍となる600億円まで伸ばしていきたいと思えます。いろいろなチャンスがあるとしますので、積極的にチャレンジしていきます。

— 欧米に向けては？

石川 新中期計画では、課題である欧米トイホビー事業回復のための基盤づくりを行った上で、攻めの施策にも取り組みたいと思えます。

基盤づくりということでは、体制の見直しや欧州の不採算拠点の閉鎖を行い、スリム化によって効率化をはかります。また、これまで欧米向け商品の開発は北米で行っていましたが、これを日本主導の開発に切り替えます。欧米拠点は販売とマーケティング機能に注力し、日本が主体となり、国内の開発ノウハウを活かしワールドワイドでコントロールします。攻めの施策ということでは、主力の「Power Rangers」シリーズの強化に加えて、欧米発のIP拡充や販売力強化などの施策を進めていきます。

このほか、ネットワークコンテンツについては、アジアだけでなく、欧米でもアプリなどの本格展開をスタートします。2015年度には、欧米でも人気が高い「ドラゴンボール」のアプリゲームを投入する予定にしておき、今後は現地IPのネットワークコンテンツも積極的に展開していきたいと思えます。— 機能戦略である「ビジネスモデル革新への挑戦」とは？

石川 機能戦略では、次世代を見据え、新規IPビジネスの創出拡大と、グローバル市場でのIP軸戦略に挑戦します。新規IPビジネスの創出拡大では、デジタルネットワークとリアルネットワークによる新規ビジネスの創出育成に取り組みます。4月から

バンダイナムコゲームスがバンダイナムコエンターテインメントに社名変更するのも、従来のゲームの枠を超え、ネットワークと融合した新たなエンターテインメント創出を目指すためのものです。

グローバル市場でのIP軸戦略では、映像配信により、海外でのIPビジネス基盤の構築を目指します。グローバル市場で成長するためには、IPの認知促進が不可欠です。まもなく、バンダイナムコホールディングスや(株)海外需要開拓支援機構（クールジャパン機構）、日本のコンテンツホルダー各社の出資を受けた新会社(株)アニメコンソーシアムジャパンが本格稼働します。2月末からは「機動戦士ガンダム」シリーズの最新作「機動戦士ガンダム THE ORIGIN I」の海外での動画配信を開始しています。今後も各パートナーと連携し、IP認知拡大をはかり、IP軸戦略が展開しやすい土壌づくりを行います。

新会社の概要

BANDAI NAMCO (SHANGHAI) CO.LTD.
万代南夢宮上海商貿易有限公司

設立 2015年春
所在地 中国上海市
資本金 5百万USドル
代表者 董事長 大下 聡
事業内容 ネットワークコンテンツの企画、運営、プロデュースなど

(株)バンダイナムコエンターテインメント
(2015年4月1日)

代表取締役社長	大下 聡
取締役副社長	萩原 仁
常務取締役	清嶋 一哉
常務取締役	浅沼 誠
取締役	冷泉 弘隆
取締役	相木 伸一郎
取締役	宇田川 南欧
取締役（非常勤）	辻 雅明

バンダイビジュアル(株) (2015年4月1日)

代表取締役社長	川城 和実
専務取締役	前田 明雄
取締役	河野 聡
取締役	栗田 英幸
取締役（非常勤）	井上 俊次
取締役（非常勤）	佐々木 新

バンダイナムコグループ主要会社の取締役体制

(株)バンダイナムコホールディングス
(2015年6月定時株主総会後)

代表取締役会長	石川 祝男
代表取締役社長	田口 三昭
取締役	大津 修二
取締役	浅古 有寿
取締役（非常勤）	上野 和典
取締役（非常勤）	大下 聡
取締役（非常勤）	川城 和実
取締役（社外）	佐山 展生
取締役（社外）	田淵 智久
取締役（社外）	松田 譲

(株)バンダイ (2015年4月1日)

代表取締役社長	上野 和典
専務取締役	川口 勝
専務取締役	福田 祐介
常務取締役	埜 義孝
取締役	佐藤 明宏
取締役	飛田 尚美
取締役	小沼 智哉
取締役（非常勤）	五十嵐 正治

(株)ナムコ (2015年4月1日)

代表取締役社長	萩原 仁
常務取締役	川崎 寛
取締役	出川 敬司
取締役（非常勤）	浅古 有寿

(株)バンダイナムコゲームスは2015年4月より
(株)バンダイナムコエンターテインメントに社名変更予定

10年後、20年後の成長に向けて 良い意味で暴れ続けます

— 新中計初年度の2015年度の業績見通しを聞かせてください。

石川 現時点での商品・サービスのラインナップや、不透明で変化の速い環境などを勘案し、売上高5,300億円、営業利益450億円としています。しかし、企業としては当然、業績面でも成長を目指したいと思っていますので、我々の思いとしては、2015年度の営業利益も2014年度並みを目指したいと思っています。

— 資本政策についての考えを聞かせてください。

石川 考え方に大きな変更はありません。配当につきましては、安定配当24円をベースに、連結配当性向30%を目指します。自己株式取得につきましては、保有資金・業績動向・株価・投資案件の有無などを勘案した上で都度検討していきたいと考えています。新中期計画も、攻めの3年間です。今後もグループの成長につながる新たな市場、IP獲得のチャンスがある場合には、積極的に投資を行っていききたいと思います。

— 読者へのメッセージをお願いします。

石川 繰り返しになりますが、新中期計画では、現中期計画の成果を活かし、強い部分をさらに伸ばします。バンダイナムコグループの最大の強みである「IP軸戦略」をさらに強固なものとしていきます。また、日本での圧倒的No.1をしっかりと維持するとともに、ポテンシャルの高いアジアでの事業拡大を進めます。そして欧米トイホビーの回復をはかることで、ワールドワイド市場で活躍できるグループとして、次のステージ

を目指します。これが、10年、50年とグループが存続成長するために、この3年間でやらなければならないことだと思います。

現中期計画では、社員には「暴走しよう、暴れよう」と言ってきました。「IP軸戦略」を自分たちのものとして使いこなせるようになってきた結果、事業面でも計数面でも成果を上げることができ、モチベーションも高い状況です。次の3年間も社員には良い意味で暴れ続けて欲しいと思っています。バンダイナムコグループは、10年後、20年後の成長に向け、チャレンジし続けます。引き続き、ご支援いただけますよう、よろしく申し上げます。

資本政策

配当

現在の配当に関する基本方針を継続

安定配当年間24円をベースに連結配当性向30%を目標

自社株式取得

資本効率の向上を目的に今後も検討

保有資金・業績動向・直近の株価・投資案件有無など勘案

その他

株主優待：多様化するニーズに対応すべく今後も検討

CSR 活動報告

岩手県で東日本大震災被災地の子どもたち向けイベントを開催

(株)バンダイナムコホールディングスは、12月に岩手県釜石市で東日本大震災被災地の子どもたちに向けたイベントを実施しました。このイベントは、2011年より公益社団法人セーブ・ザ・チルドレン・ジャパンと連携して行っている被災3県の子どもたちに向けた活動の一環です。

今回は、釜石市の洞関地区コミュニティ消防センターと平田学童育成クラブで、「くまのがっこう」のジャッキーをモチーフとしたクリスマスリース作りを行いました。バンダイナムコグループは、今後も被災地の子どもたちに向けた活動を行っていきます



編集後記

本号でお伝えしましたように、2015年4月より新たな中期計画が走り出します。2015年3月までの現中期計画の「挑戦・成長・進化」の精神を引き継ぎ

つつも、グループとして、新たな次のステージを目指す3年間となります。今後も本紙を通じ、変化の速い業界でのグループ各社の動きをお届けしていきたいと思っています。

ステークホルダーの皆さまにおかれましては、今後ともバンダイナムコグループをよろしく願いいたします。

広報IR担当

2015年3月期第3四半期累計期間連結業績

(株)バンダイナムコホールディングスは、2015年3月期(2014年度)第3四半期累計期間(2014年4～12月)の連結業績を発表しました。

【トイホビー事業】

トイホビー事業では、国内において新規IP「妖怪ウォッチ」商品が人気となったほか、「機動戦士ガンダム」や「仮面ライダー」シリーズ、「烈車戦隊トッキュウジャー」などの定番IP、女兒向けIP「アイカツ!」などの商品が、各事業を横断する展開により好調に推移しました。このほか、大人層や乳幼児層に向けた商品展開を強化するなどのターゲット拡大に向けた取り組みを行い、国内の各ターゲット・市場における「圧倒的No.1戦略」を着実に推進しました。

海外においては、欧米地域では「Power Rangers」シリーズの商品が堅調に推移したほか、新たに投入した映画IP「BIG HERO 6」の商品が好調でしたが、欧米全体では低調に推移しました。アジア地域では日本と連動した展開により、玩具やプラモデル、大人向けのコレクション性の高い玩具などが人気となりました。

【コンテンツ事業】

コンテンツ事業は、国内においてソーシャルゲームやスマートフォン向けアプリゲームの主力タイトルが安定的に推移するとともに、前連結会計年度末から当第3四半期連結累計期間にかけ投入した「ジョジョの奇妙な冒険 スターダストシューターズ」、「ONE PIECE トレジャークルーズ」などのアプリゲームのタイトルが好調に推移しました。家庭用ゲームソフトにつきましては、複数の大型タイトルの発売があった前年同期と比べ売上高が減少しました。また、映像コンテンツと音楽コンテンツの連動展開を行っているIP「ラブライブ!」や「機動戦士ガンダムUC episode 7『虹の彼方に!』」など映像音楽コンテンツが好調に推移し業績に貢献しました。このほか、「IP軸戦略」の新たな出口として、コンサートなどのライブイベントを積極的に実施しました。海外では、欧米で前連結会計年度に発売したゲームソフト「DARK SOULS II」がPC版を中心に好調に推移しました。

【アミューズメント施設事業】

アミューズメント施設事業では、店舗への人員配置や集客施策を強化

するなど事業立て直しに向けた各種施策を進めるとともに、IPの世界観を体感できる差異化した店舗展開や、大型店ヘリソースを集中する施策などを推進しましたが、国内既存店売上高が前年同期比91.1%と前年実績を下回りました。海外は効率的な運営により、堅調に推移しました。

通期の業績見通しについては、2014年11月に公表した数字から変更はありません。

なお、2014年度の配当につきましては、コンテンツ事業および国内のトイホビー事業の好調により、業績が安定的に推移していることから、安定的な配当額として年間24円をベースに連結配当性向30%を目指す当社の配当に関する基本方針に基づき、安定配当に業績連動配当を加えます。さらに、現中期計画が達成できる見込みであること、グループが10周年を迎えることから、特別配当を加え、1株当たり年間52円に修正します。なお、2014年12月8日に1株当たり12円の間配当を実施しておりますので、期末の配当予想は1株当たり40円となります。

◆2015年3月期第3四半期 累計期間の連結業績 (単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	四半期純利益
第3四半期(2014年4月～2014年12月)	409,176	47,639	50,226	31,963
前年同期増減率	11.2%	11.4%	9.9%	7.6%

◆2015年3月期通期の連結業績予想 (単位:百万円)

	売上高	営業利益	経常利益	当期純利益
連結業績予想	520,000	50,000	52,000	30,000

◆1株当たり配当金

	第2四半期末	期末	合計
前回予想(2014年11月公表)	12円	12円	24円
今期実績・今回修正予想	12円(実績)	40円	52円
前期実績(2014年3月期)	12円	23円	35円

◆2015年3月期第3四半期累計期間セグメント別実績 (単位:百万円)

事業分野	売上高	セグメント利益
トイホビー	179,156	19,459
コンテンツ	195,924	28,388
アミューズメント施設	41,091	△899
その他	20,756	1,565
消去・全社	△27,752	△875
合計	409,176	47,639

※見通しに関してはさまざまな前提に基づいたものであり、記載された将来の予想数値や施策の実現を確約したり、保証するものではありません。

手裏剣戦隊ニンニンジャー

新キャラクター情報

Go! プリンセスプリキュア

「スーパー戦隊シリーズ」第39作品目「手裏剣戦隊ニンニンジャー」(毎週日曜日朝7:30～、テレビ朝日系)が2月22日よりスタートしました。「忍者」をモチーフに、何でもありの個性豊かな新たな忍者ヒーローです。「ラストニンジャ」とうたわれた史上最強の忍者・伊賀崎好天を祖父にもつ5人の孫たちが、「忍びなれども忍ばない!」を決めゼリフに、手裏剣忍法を駆使し妖怪退治に挑みます。(株)バンダイでは、5体のオトモ忍が2モードのロボに変形・合体する「DXシュリケンジン」や、変身アイテム「忍者一番刀」などのなりきり玩具を商品化。劇中登場のキーアイテム「忍シュリケン」を同梱して遊びの幅を広げます。また、玩具菓子、カプセル玩具、カードダス、アパレル商品、生活雑貨などで各種商品を展開します。



©2015 テレビ朝日・東映AG・東映

2月1日にスタートした「プリキュアシリーズ」の最新作「Go!プリンセスプリキュア」(毎週日曜日朝8:30～、ABC・テレビ朝日系列)のテーマは、「戦うプリンセス」。女の子たちの憧れ「プリンセス」の華麗な世界が繰り広げられます。物語は、全寮制の中学校を舞台に、主人公たちがプリンセスプリキュアとして人々の夢を奪う闇の力に立ち向かい、「強さ・優しさ・美しさ」を兼ね備えた真のプリンセスを目指しながら、世界を救うために戦います。バンダイでは、劇中で使用する変身アイテム「プリンセスパフェーム」を中心に、番組と連動した各種商品を発売。物語のキーアイテム「ドレスアップキー」は、「プリンセスパフェーム」などの玩具をはじめ、玩具菓子、カプセル玩具などの各事業でも展開します。



©ABC・東映アニメーション

米国で「Power Rangers Dino Charge」放送開始

「スーパー戦隊シリーズ」の海外版である「Power Rangers」の最新作「Power Rangers Dino Charge」の放送が、2月7日より米国でスタートしました。本作は恐竜をモチーフにしたストーリーで、日本で2013年に放送された「獣電戦隊キョウリュウジャー」を米国向けにアレンジしたものです。「キョウリュウジャー」は、日本での玩具販売が過去10

年間の「スーパー戦隊シリーズ」の中で最高の売上を記録しており、米国流通からの期待も高い作品です。BANDAI AMERICA INCORPORATEDでは、なりきり武器やロボット玩具をはじめ、現地の嗜好を反映したオリジナル商品、さらに玩具とアプリの連動を強化したプロモーションなど、米国ならではの展開を行い、売上拡大をはかっていきます。



TM and © 2015 SCG Power Rangers LLC. All Rights Reserved.

HG THE ORIGIN 1/144 シャア専用ザクⅡ

4月発売予定/1,836円

(株)バンダイ

「機動戦士ガンダム THE ORIGIN I 青い瞳のキャスバル」(2月28日より全国13館、2週間限定でイベント上映)の映像展開に合わせ、シャア・アズナブルがルウム戦役時に搭乗していたMS-06Sシャア専用ザクⅡを、ガンプラ「HG THE ORIGIN」シリーズとして商品化します。完全新規設計により、従来のHG以上の可動性能や武装の多さでシリーズ展開していきます。



©創通・サンライズ

「フィギュアーツZERO エルサ」「フィギュアーツZERO アナ」

7月25日発売予定/各4,320円

(株)バンダイ

ディズニー映画「アナと雪の女王」のダブルヒロインであるエルサとアナのディスプレイ用本格フィギュアです(全高約14.5cm～15cm)。髪の毛の美しい流れから、特徴的なボリュームのあるまつげ、そして個性的な衣装まで、細部にまでこだわった造形と彩色により、スクリーンのイメージそのままに、エルサとアナの姿を再現しました。



©Disney

「TRYTPETS!」シリーズ

3月20日より順次発売/1,944円 (株)バンダイ

専用アプリをダウンロードしたスマートフォンやタブレット端末でTシャツの柄を読み込むと、画面にパズルが出現。そのパズルを完成させると、電話がかかってくる演出が起これ、ヒーローやヒロインが「君のトライ」を褒めてくれる、という全く新しいTシャツシリーズです。子どもたちに人気のキャラクターで今後も続々商品化していきます。



©2015 テレビ朝日・東映AG・東映

J-WORLD TOKYOに新アトラクション 「チョッパーパークエスト〜ルフィ救出大作戦!〜」オープン

(株)ナムコは2014年12月、J-WORLD TOKYOにチョッパーと一緒にONE PIECEエリアの中を巡る常設の新アトラクション「チョッパーパークエスト〜ルフィ救出大作戦!〜」をオープンしました。「チョッパーパークエスト〜ルフィ救出大作戦!〜」は、ルフィのピンチを救うため、リュックに入ったチョッパーと一緒に、園内のONE PIECEエリアを巡るパークラウンド型アトラクションです。参加者は、チョッパーのガイドに従って、エリア内にある7箇所のポイントでルフィの治療に必要な薬の原料を仲間と協力して手に入れるミニゲームに挑戦します。集めた原料次第でエンディングが変わるマルチエンディングとなっています。



©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション

ナンジャタウンに「妖怪ウォッチ」 の新アトラクションをオープン

ナムコはナンジャタウンに、「妖怪ウォッチ」を題材にした常設の新アトラクション「妖怪ウォッチアトラクション 鬼時間脱出大作戦」を2014年11月にオープンしました。このアトラクションは、小型端末機「ヨーカイパッド」を手に、子どもたちの悪夢となる“鬼時間”の中でさまざまなミッションを乗り越え、ジバニャンたちのともだち妖怪とともに脱出を目指すウォークス



©L5/YWP・TX

ルー型脱出アトラクションです。「ヨーカイパッド」を使った仕掛けが盛りだくさんに含まれており、人気の「妖怪ウォッチ」の世界観を満喫できます。

「カフェ&バー CHARACRO feat. THE IDOLM@STER」オープン

ナムコは、「カフェ&バー CHARACRO feat. THE IDOLM@STER」を2014年12月に秋葉原にオープンしました。『CHARACRO』は、「現実世界と作品世界のクロスオーバー空間」をコンセプトとした、飲食を楽しみながら人気アニメやゲームの世界観を味わえる施設で、今回はバンダイナムコグループを代表するクロスメディア作品「アイドルマスター」とタイアップ。作品をテーマとしたフード&ドリンクやオリジナルグッズはもちろん、「アイドルマスター」の映像と音楽を活かしたLIVE感あふれる



©BNGI / PROJECT IM@S

空間で、個性豊かなアイドルたちの魅力と、プロデューサー（お客様）同士の一体感を堪能することができます。

花やしきに新アトラクション 「シラサギ」登場

(株)花やしきが運営する浅草花やしきが、新アトラクション「シラサギ」を3月20日にオープンします。浅草寺寺舞のひとつである『白鷺の舞』にちなんで名づけられたもので、自転車のペダルが付いた座席が大人用と小人用それぞれ1席ずつあり、運転が始まるとセントラルタワーの周りを回転。ペダルを漕ぐと高く舞い上がる、セルフコントロール機能の付いた乗客参加型のアトラクションです。



画像はイメージ

（株）花やしきが運営する浅草花やしきが、新アトラクション「シラサギ」を3月20日にオープンします。浅草寺寺舞のひとつである『白鷺の舞』にちなんで名づけられたもので、自転車のペダルが付いた座席が大人用と小人用それぞれ1席ずつあり、運転が始まるとセントラルタワーの周りを回転。ペダルを漕ぐと高く舞い上がる、セルフコントロール機能の付いた乗客参加型のアトラクションです。

謎とき体験施設『なぞともCafe新宿店』 インバウンド対応へ

ナムコの『なぞともCafe新宿店』は、言語が異なる海外の方も体験できる「死神〜God Of Death〜」を導入しました。

この新コンテンツは、言語を用いず、色や造形、数字やアイテムを使って謎を解き、ゲームを進行します。訪日外国人が増加する中、多言語対応コンテンツを導入することで、多くのお客様に今までにない“謎とき”を体験してもらい、“クールジャパンの新名所”を目指します。



「バンダイナムコエンターテインメント」に社名変更

(株)バンダイナムコゲームスは、4月1日から社名を「株式会社バンダイナムコエンターテインメント」(英語表記: BANDAI NAMCO Entertainment Inc.)に変更します。

同社は、2006年の設立以来、バンダイナムコグループにおけるゲーム事業全般を担い、事業の拡大に努めてきました。このたび、既存のゲーム事業に限定せず、事業領域をエンターテインメントと広く定義できる社名に変更する

ことで、バンダイナムコグループらしい新たなネットワークを活用したサービスやコンテンツ事業に拡張し、さらなる成長発展を目指します。

これに伴い、バンダイナムコゲームスの事業に関連する海外グループ19社についても社名変更を行います。



「ONE PIECE TREASURE CRUISE」海外展開開始

バンダイナムコゲームスは、日本国内で1,000万ダウンロードを突破している人気のスマートフォン向けゲームアプリケーション「ONE PIECE トレジャークルーズ」(英語名: 『ONE PIECE TREASURE CRUISE』)の海外配信を開始しました。2月4日のカナダ配信を皮切りに、今後、北米、欧州、豪州地域に順次配信を開始します。

このほかにも「ドラゴンボールZ ドッカンバトル」などの海外配信を予定しており、スマートフォン向けゲームアプリケーションの海外展開を本格化していきます。

©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI NAMCO Games Inc.



「第6回全国小学生ミラクルクイズ」開催

バンダイナムコゲームスと子ども向けポータルサイト「Yahoo!きっず」が主催するクイズイベント、「第6回小学生ミラクルクイズ」が開催されました。このイベントは、2014年11月1日～30日に小学生向けインターネットサービス「たまGOランド」内で予選が行われ、全国約6万チームの小学生が参加。そこから6組が12月28日に東京都内各所で行われた決勝大会に進出しました。

優勝したのは、奈良県上牧第二小学校で、優勝賞品としてトロフィーと、“かなえたい夢”を応援する総額100万円相当の「夢応援プラン」の目録がプレゼントされました。バンダイナムコゲームスでは、今後、「学校の校庭に人工雪を降らせてかまくらを作って遊びたい」という彼らの夢の実現に向け、応援していきます。



PlayStation Vita / PlayStation 4用ソフト 「GOD EATER 2 RAGE BURST」

発売中/PS Vita版: 5,690円、PS4版: 6,640円

(株)バンダイナムコゲームス

今年で5周年を迎え、累計出荷本数245万本を突破している『GOD EATER』シリーズの最新作「GOD EATER 2 RAGE BURST」を2月に発売。これまでPSPやPS Vitaなどのポータブルゲーム機で展開してきた『GOD EATER』シリーズですが、本作では、テレビの大画面でスピード感溢れる、迫力のあるバトルを楽しんでもらえるように、家庭用据え置き機のPS4でも展開。ポータブルゲーム機のPS VitaとPS4のマルチプラットフォームで発売します。



©BANDAI NAMCO Games Inc.

「妖怪ウォッチ ジバニャンといっしょ」 「妖怪ウォッチ コマさんといっしょ」

3月稼働開始予定/ (株)バンダイナムコゲームス

『妖怪ウォッチ』のジバニャンやコマさんと一緒に、妖怪さがしゲームや記念撮影が楽しめるアーケード用キッズ向けタッチパネルゲームです。多数の妖怪が登場し、見つけ出すと劇中と同じ登場演出やセリフを楽しめます。また本作は、ジバニャンとコマさんの頭部分を半立体パネルに、顔・体部分をモニターで表現した筐体を採用。これによりいろんな表情やセリフ、ポーズが楽しめ、ゲームの最後にはジバニャンやコマさんと一緒に記念撮影もできます。

©LEVEL-5 Inc. ©BANDAI NAMCO Games Inc.



AM景品「妖怪ウォッチ DXFフィギュア～2015・春ver.～」

3月下旬投入予定 / (株)バンプレスト

すべてを高基準に保ち、キャラクターの個性を追求するフィギュアシリーズ『DXF (Define×Figure)』より、春を感じさせるかわいらしいデザインの「ジバニャン」フィギュアが登場です(全1種、全長約16cm)。3月下旬より全国のアミューズメント施設に向けて投入します。



©L5/YWP・TX

『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』をイベント上映 話題の劇場アニメ・邦画も続々と公開

累計発行部数1,000万部の大ヒットコミックス『機動戦士ガンダム THE ORIGIN』がアニメ化されました。『機動戦士ガンダム』のキャラクターデザイン・アニメーションディレクターを務めた安彦良和が描く“シャア・アズナブル”の誕生秘話です。シリーズ第1話となる『機動戦士ガンダム THE ORIGIN I 青い瞳のキャスバル』(株サンライズ製作)は、2月28日より全国13館でイベント上映を開始。Blu-ray & DVDは4月24日に発売が決定しており、初回限定版となるBlu-ray Disc Collector's Edition

は、上映劇場での先行販売と、BVC (バンダイビジュアルクラブ)での限定販売を行います。

そのほにも、『クレヨンしんちゃん』や北野武監督の最新作、『コードギアス 亡国のアキト 第3章』など、話題作が続々と公開されます。



©創通・サンライズ

	タイトル	上映開始
イベント上映	機動戦士ガンダムTHE ORIGIN I 青い瞳のキャスバル	2月28日～
劇場アニメ	映画 クレヨンしんちゃん オラの引越し物語 サボテン大襲撃	4月18日～
邦画	龍三と七人の子分たち	4月25日～
劇場アニメ	コードギアス 亡国のアキト 第3章 輝くもの天より墮つ	5月2日～
邦画	駆込み女と駆出し男	5月16日～
劇場アニメ	百日紅～Miss HOKUSAI～	5月上映予定

『ラブライブ!』の完全新作劇場版公開と ファンミーティングツアーの開催が決定

1月31日と2月1日にさいたまスーパーアリーナで開催されたライブ『ラブライブ! μ's Go→Go! LoveLive! 2015～Dream Sensation!～』(主催:プロジェクトラブライブ!、制作:株バンダイナムコライブクリエイティブ、後援:株ランティス/株サンライズ/バンダイビジュアル株)も大盛況のうちに幕を閉じ、『ラブライブ!』がますます盛り上がりを見えています。プロジェクト5周年を迎える今年は、完全新作劇場版『ラブライブ! The School Idol Movie』が6月13日に公開されます。また、劇場版公開に先駆けて、ファン投票をもとに開催地を決定したファン感謝イベント『ラブライブ! μ's Fan Meeting Tour 2015～あなたの街でラブライブ!～』の開催も決定。5月30日の東京・中野サンプラザホールでの公演を皮切りに、全国10都市でファンミーティングツアーを行います。



©2015 プロジェクトラブライブ!ムービー

『攻殻機動隊』のTVシリーズが4月に放送開始

映像パッケージ売上が累計550万枚を突破し、今年の初夏には新劇場版の公開を控える大ヒットSFアクションアニメ『攻殻機動隊』。2013年～2014年に発表されたOVA『攻殻機動隊ARISE』全4部作を、TVシリーズとして新たに再編集し、完全新作エピソードを追加した『攻殻機動隊ARISE ALTERNATIVE ARCHITECTURE』が、4月5日よりTOKYO MXほかにて放送開始します。また、『聖闘士星矢』シリーズ最新作となるアニメ『聖闘士星矢 黄金魂 (ソウル・オブ・ゴールド)』も、同じくこの春より配信がスタート。シリーズで絶大な人気を誇る黄金聖闘士12人を主役に、彼らの知られざる激闘が描かれます。



©士郎正宗・Production I.G/講談社・「攻殻機動隊ARISE製作委員会」

柘榴坂の仇討

4月3日発売予定 **バンダイビジュアル株**
[特装限定版] Blu-ray : 7,800円、DVD : 6,800円
[通常版] Blu-ray : 4,800円、DVD : 3,800円

2014年9月に全国公開された映画『柘榴坂の仇討』のBlu-ray & DVDです。浅田次郎の名作小説を映画化した本作は、中井貴一、阿部寛、広末涼子、中村吉右衛門などの名だたる俳優に加え、『沈まぬ太陽』で日本アカデミー賞を受賞した若松節朗監督、日本映画音楽界の第一人者である久石譲氏が音楽を担当するなど、豪華キャストとスタッフが集結した本格時代劇です。特装限定版には若松監督と久石氏の対談や、メインキング映像などを収録した特典ディスク、キャストインタビューなどを掲載した特製小冊子を封入しています。



©2014映画「柘榴坂の仇討」製作委員会

純潔のマリア I

3月27日発売予定 **バンダイビジュアル株**
[特装限定版] Blu-ray : 7,000円、DVD : 6,000円

1月より好評放送中のTVアニメ『純潔のマリア』のBlu-ray & DVDを3月27日に発売します。石川雅之(『もやしもん』)の大人気コミックを原作に、谷口悟朗監督(『コードギアス 反逆のルルーシュ』)、Production I.G(『攻殻機動隊 ARISE』)ら豪華スタッフが送り出す本作は、中世ヨーロッパを舞台に魔女マリアの活躍を描く本格派TVアニメーションです。特典には総作画監督修正画集<第1話・第2話>や40ページに及ぶブックレットのほか、バンダイチャンネルで配信されたミニ特番「チーフリサーチャーからの挑戦状」やTVCM・PV集などを収録。そのほか、キャストによるオーディオコメンタリーも収録されています。



©石川雅之・講談社/純潔のマリア製作委員会

シュリケン合体 DXシュリケンジン

発売中／オープン価格

(株)バンダイ

「手裏剣戦隊ニンニンジャー」(毎週日曜日朝7:30～、テレビ朝日系で放送中)に登場する合体ロボットです。キーアイテム「忍シュリケン」で召喚された5体のオトモ忍が“シュリケン合体”し、「忍シュリケン」が頭と顔になることで「DXシュリケンジン」が完成します。また、ロボの中心のオトモ忍を変化させることで人型の「シュリケンジン」からドラゴン型の「シュリケンジンドラゴ」の2モードに変形。付属の「忍シュリケン」には音声が入蔵されており、モードにあわせた合体サウンドも楽しめます。「DXシュリケンジン」は今後年間を通して発売するオトモ忍シリーズと変形・合体が楽しめ、「忍シュリケン」はロボ以外にもなりきりアイテムとの連動遊びが楽しめます。



プリンセスパフューム

発売中／4,298円(税込)

(株)バンダイ

「Go! プリンセスプリキュア」(毎週日曜日朝8:30～、ABC・テレビ朝日系で放送中)で、プリキュアたちが持つ変身アイテムです。「光の香水」がイメージの香水瓶を模した玩具で、付属の「変身ドレスアップキー」を本体にセットすると、瓶の中に香水がたまるように光が満ちていきます。その光を振りかけるように本体上部のボタンを押すと、光と音が演出され、番組と同じように変身・攻撃遊びが楽しめます。「ドレスアップキー」は年間を通してさまざまなデザインで番組に登場し、本商品に付属する以外にも、玩具菓子やカプセル玩具など、さまざまなカテゴリで販売していく予定です。本商品は、今後発売する「ドレスアップキー」全種を認識することが可能です。



PlayStation4/Xbox One/PlayStation3/Xbox 360用ソフト「ドラゴンボール ゼノバース」

発売中(国内) 7,120円(税抜)

(株)バンダイナムコゲームス

累計出荷3,000万本を超える家庭用ゲーム『ドラゴンボール』の最新作です。最新ハード機のPS4やXbox Oneに対応する初めての『ドラゴンボール』のゲームソフトで、日本での発売を皮切りに、2月下旬からは欧米を中心にワールドワイドに展開しており、海外ではゲーム配信プラットフォームのSteamにも対応します。「君の手で『ドラゴンボール』の世界を救え!」をコンセプトに、アニメキャラクターを使用しているバトル体験のみならず、さまざまな種族や容姿の組み合わせからオリジナルのアバターを生み出し、プレイヤー自身が主人公となって、孫悟空とともに『ドラゴンボール』の世界でバトルや育成が楽しめます。さらに、自身のキャラクターを使い、オンラインで世界中のプレイヤーと協力したり、対戦することも可能です。



ガンダムビルドファイターズトライ Blu-ray BOX

Blu-ray BOX 1:3月27日発売予定/Blu-ray BOX 2:6月26日発売予定

Blu-ray BOX ハイグレード版(初回限定生産)

BOX 1:30,000円(税抜) BOX 2:28,500円(税抜)

Blu-ray BOX スタンダード版(期間限定生産) 全2巻:各25,000円(税抜)

バンダイビジュアル(株)

2014年10月より絶賛放送中のTVアニメ『ガンダムビルドファイターズトライ』のBlu-ray BOXが、ハイグレード版とスタンダード版の2種類で発売されます。本作は、ガンダムシリーズ作品の垣根を越えてガンプラバトルを繰り広げるTVアニメ『ガンダムビルドファイターズ』の続編で、DVDは2014年12月より発売中です。

Blu-ray BOX [ハイグレード版]には、「ガンプラHGBF ビルドバーニングガンダム(フルカラーメッキVer.)」と「ビルドバーニングガンダムヘッドディスプレイベース(リミテッドクリアVer.)」が同梱されるほか、特製ブックレット、オーディオコメンタリーなど、豪華特典満載の仕様となります。

